

ACTIVATOR

Reset computer by switching off and then on. Insert tape and ensure that it is fully rewound.

Type: **RUN" and press ENTER**

Press **PLAY** on cassette unit and then press any key. When the game has loaded, press **SPACE BAR** or **FIRE** on joystick to start.

*Please note that if you have a Disk Drive fitted you must first type: **ITAPE** and press **ENTER**

Loading (Disk):

Switch on Disk Drive, Reset computer by switching off and then on.

Insert disk into drive.

Type: **RUN" GAME and press ENTER**

When the game has loaded, press **SPACE BAR** and **FIRE** on joystick to start.

PLAYING INSTRUCTIONS

Use Joystick or

KEY CONTROLS:

K

Z X

M

SPACE BAR = FIRE

DEL = ABORT GAME

COPY = PAUSE GAME

ANY KEY EXCEPT DEL TO RESTART

The object of **ACTIVATOR** is to locate scattered fuel-rods which are needed to reactivate Space Port, Antari. There are seven different rods identified by the number of projections each has.

Pick up the rods by pressing fire while near the rod and return with it to the reactor (Room 97). Return them in numerical order and receive a massive bonus score (1 00,000 points!).

To gain access to various locations you must be carrying the correct pass (Labelled A to G). Shoot the alien life-forms by picking up a 'bullet' but remember, you can only carry three items at once.

Map your progress carefully—you'll need it to find your way around. Mark the different types of doors and location of passes or you may find yourself with no way out. And remember your time in Antari is limited.

Good luck—you'll need it!

Chargement (cassette):

Débranchez, puis rebranchez l'ordinateur pour le remettre en position initiale. Introduisez la cassette et assurez-vous qu'elle est complètement ré-enroulée.

Tapez: **RUN"** et pressez la touche **ENTER**.

Appuyez sur **'PLAY'** sur le magnétophone, puis pressez n'importe quelle touche. Quand le jeu est chargé, appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** ou **FIRE** sur le joystick pour démarrer.

*Veuillez noter que si vous avez une unité de disquettes, il vous faut d'abord taper **TAPE** puis presser **ENTER**.

Chargement (disquette):

Branchez l'unité de disquettes. Remettez l'ordinateur à la position initiale en le débranchant puis en le rebranchant.

Tapez: **RUN" GAME**, puis appuyer sur **ENTER**.

Quand le chargement du jeu est effectué, appuyez sur la **BARRE D'ESPACEMENT** ou sur **FIRE** sur le joystick pour commencer.

NOTICE D'UTILISATION DU JEU

Utilisez le joystick ou les **COMMANDES PAR TOUCHES**

K

Z X

M

BARRE D'ESPACEMENT = Tirez

DEL = Jeu annulé

COPY = Pause dans le jeu

N'IMPORTE QUELLE TOUCHE EXCETE 'DEL' pour redémarrer

ACTIVATOR

Le but de l'**ACTIVATOR** est de trouver les barres de combustible dispersées qui sont nécessaires pour remettre en action le port spatial d'Antari. Il y en a sept différentes, identifiées par le nombre de projections de chacune.

Ramassez-les en appuyant sur **FIRE** quand vous vous trouvez près de la barre et retournez avec elle à la salle des réacteurs (Salle 97). Remettez-les-y en ordre numérique et recevez un énorme bonus: 100 000 points! Pour pouvoir accéder aux divers emplacements, il vous faut porter le passe approprié (étiqueté de A à G). Tirez sur toute forme vivante étrangère en prenant une balle, mais souvenez-vous que vous ne pouvez porter que trois articles à la fois.

Faites le plan de votre avance avec soin – vous en aurez besoin pour trouver votre chemin. Marquez les divers types de portes et l'emplacement des passes ou vous risquez de vous trouver sans issue. Rappelez-vous que votre temps à Antari est limité.

Bonne chance! Vous en aurez besoin.

Carga (Cinta):

Reajuste el computador desconectando y volviendo luego a conectar.

Inserte la cinta y asegúrese de que esté totalmente rebobinada.

Mecanografie: **RUN"** y apriete **ENTER** (marcha y dar entrada) Apriete **PLAY** (funcionamiento) en la unidad de cassette y luego apriete cualquier tecla. Cuando se ha cargado el juego, apriete **SPACE BAR** o **FIRE** (barra de espacio o disparo) con la palanca omnidireccional para empezar.

*Es de señalar que si tiene usted un Accionamiento de Disco montado primero tiene que mecanografiar: **TAPE** (cinta) y apretar **ENTER**

Carga (Disco):

Conecte el Accionamiento de Disco. Reajuste el computador desconectando y volviendo luego a conectar. Inserte el disco en el accionamiento.

Mecanografie: **RUN" GAME** (marcha de juego) y apriete **ENTER** Cuando se haya cargado el juego, apriete **SPACE BAR** o **FIRE** con la palanca omnidireccional para empezar.

INSTRUCCIONES PARA JUGAR

Use Palanca Omnidireccional
o CONTROLES DE TECLA:

K
Z X
M

SPACE BAR = FIRE

DEL = ABANDONO DEL JUEGO

COPY = PAUSA EN EL JUEGO

PARA VOLVER A EMPEZAR CUALQUIER TECLA MONSO 'DEL'

El objetivo de **ACTIVATOR** es localizar agujas de combustible atómico dispersas que se necesitan para reactivar el Puerto Espacial, Antari. Hay siete agujas de combustible atómico diferentes que se identifican con el número de proyecciones que tiene cada una.

Tome las agujas de combustible atómico apretando disparo cuando está cerca de la aguja y retorne con ella a la sala del reactor (Sala 97). Tiene que retornarlas por orden numérico y recibirá una puntuación masiva como bono (100.000 puntos).

Para conseguir acceso a los diversos lugares ha de llevar el pase correcto (Etiquetado A a G). Dispare contra las formas de vida extrañas tomando una 'bala' pero recuerde que usted sólo puede llevar tres cosas a la vez.

Haga el mapa de su avance con cuidado – necesitará conocer bien su camino. Marque los diferentes tipos de puertas y lugar de poses o se encontrará que no puede salir. Y recuerde que su tiempo en Antari es limitado.

Buena suerte, ¡la necesitará!

Bandeingabe

Computer durch Aus- und dann Einschalten auf Null stellen. Band eingeben und darauf achten, daß es ganz zurückgespült ist.

RUN eintippen und **ENTER** drücken

Auf der Kassetteneinheit PLAY und dann beliebige Taste drücken. Wenn das Spiel gespeichert ist, kann durch Drücken der Taste **SPACE BAR** oder **FIRE** am Joystick begonnen werden.

Es ist zu beachten, daß bei eingebauter Platteneinheit zuerst **TAPE** getippt und **ENTER** gedrückt werden muß.

Platteneingabe

Platteneinheit einschalten. Computer durch Aus- und dann Einschalten auf Null stellen. Platte in die Platteneinheit eingeben.

RUN **GAME** eintippen und **ENTER** drücken

Wenn das Spiel gespeichert ist, kann durch Drücken der Taste **SPACE BAR** oder **FIRE** am Joystick begonnen werden.

SPIELANWEISUNGEN

Joystick oder
KEY CONTROLS verwenden:

K

Z X

M

SPACE BAR = **FIRE** (FEUER)

DEL = **ABORT GAME** (SPIELABBRUCH)

COPY = **PAUSE GAME** (SPIELPAUSE)

BELIEBIGE TASTE AUSSER DEL FÜR RESTART
(WIEDERAUFPNAHME)

Die Aufgabe für **ACTIVATOR** ist die zerstreuten Brennstäbe zu finden, die zur Reaktivierung der Raumstation Antari benötigt werden. Es gibt sieben verschiedene Stäbe, die jeweils durch die Zahl ihrer Ansätze gekennzeichnet sind.

Wenn der Spieler sich in der Nähe eines Brennstabes befindet, kann er den Stab durch Drücken der FIRE-Taste aufnehmen und mit ihm zum Reaktorraum (Raum 97) zurückkehren. Wenn die Stäbe in numerischer Reihenfolge zurückgebracht werden, bekommt der Spieler einen riesigen Punktzuschlag (100 000 Punkte!).

Um Zugang zu den verschiedenen Zielorten zu erhalten, muß der Spieler den entsprechenden Paß (mit der Kennzeichnung von A bis G) mitführen.

Der Spieler kann die außerirdischen Wesen durch Aufnahme einer "Kugel" abschießen, er muß jedoch beachten, daß er jeweils nur drei Gegenstände gleichzeitig mit sich führen darf.

Der Weg muß sorgfältig festgehalten werden – dies ist wichtig zur Orientierung. Die verschiedenartigen Türen und Paßstellen müssen genau markiert werden, sonst findet der Spieler möglicherweise seinen Ausgang versperrt. Und dabei darf er nie vergessen, daß seine Zeit in Antari begrenzt ist.

Viel Glück – ohne geht es nicht!